

有教無「戾」－校園欺「零」計畫

操控型攻擊者小組

節數：第二節

主題：我想要的「著數」（益處 benefit）

目標：介入社會訊息理理論的第三個階段：搜尋及組織應有反應。

1. 加強組員互相認識。
2. 探索組員學習的源頭 (source of learning)。
3. 組員行為背後的目的（「著數」）。
4. 檢視組員達到目的的方法。
5. 讓組員反思負面行為帶來的結果。
6. 提升自我意識。

活動	「家課分享」
時間	15 分鐘
目的	1. 加深組員認識及連繫。 2. 帶動小組氣氛。 3. 培養組員正面分享氣氛。
程序	1. 組員分享家課： <ul style="list-style-type: none">• 先分享較輕鬆的題目 (崇拜的人，癖好等)• 分享組員相同的興趣及喜好• 分享重點：最想要的 3 樣「著數」 2. 工作人員讚賞完成家課及主動分享，給予禮物以示鼓勵。 3. 介紹今節主題：想要的「著數」。
物資	禮物、後備家課

活動	「奸人堅」
時間	20 分鐘
理念	操控型攻擊者著重益處 (Crick & Dodge)，跟片段中的奸人堅相似，透過奸人堅的片段，讓組員投射 (project) 自己對「著數」的想法。
目的	讓組員明白「著數」是可以改變的，例如奸人堅除了利益的「著數」外，親情、友情都是十分重要的，拉闊組員對「著數」的看法。
程序	1. 播放電視劇「奸人堅」的片段 (欺凌別人的片段)。 2. 組員討論在片段中，奸人堅： <ul style="list-style-type: none">• 得到什麼「著數」• 獲得「著數」的方法

	<ul style="list-style-type: none"> • 誰和奸人堅一同去找「著數」 <ol style="list-style-type: none"> 3. 當組員提出一個相關的答案，工作人員派一個貼字，貼在他的自己身上，最多貼紙有禮物。 4. 「奸人堅」的時間輪：組員討論 12-13 歲的奸人堅： <ul style="list-style-type: none"> • 期望得到的「著數」 • 獲得「著數」的方法 • 獲得「著數」的地方 4. 組員討論 6-7 歲的奸人堅： <ul style="list-style-type: none"> • 期望得到的「著數」 • 獲得「著數」的方法 • 獲得「著數」的地方
物資	有關片段、電腦、貼紙、小禮物

活動	「我的故事」
時間	35 分鐘
理念	根據 Bandura 的社會學習理論，操控型攻擊行為是透過模仿他人的行為而習得。Skinner 認為從攻擊他人獲得益處、以至成為攻擊者的誘因去複製及重演這些行為。所以了解組員過去的學習的源頭 (source of learning)，明白他們有怎樣的攻擊行為、行為背後的目的及次級增強物 (secondary reinforcer)，對小組組員作出準確及全面的評估。
目的	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讓組員了解自己期望得到的「著數」、獲得「著數」的方法。 2. 透過分組討論，令組員明白不是只有利益的「著數」和不是只有攻擊行為才能取得「著數」，並且他們都是可以改變的。
程序	<ol style="list-style-type: none"> 1. 組員選擇 3 樣自己重視的「著數」，寫上貼紙上，然後按 3 樣「著數」的重要性，按對自己重要性的次序貼在「So」爆指數表上。 2. 工作人員根據組員相近種類的「著數」來分小組討論。 分組討論的分享重點： <ul style="list-style-type: none"> • 何時認定這些「著數」 • 在成長過程中，「著數」會否變 • 那裡獲得「著數」 • 誰一同去「搵著數」 • 怎麼去獲得「著數」(以前和現在有沒有分別) • 為什麼會認為這些對於自己是「著數」 3. 感謝組員分享故事。
物資	「So」爆指數表(堂課 1)、貼紙、星星貼字

活動	「奸人堅的結局」
時間	10 分鐘

理念	操控型攻擊者對忽視攻擊行為帶來的嚴重後果 (ref)，透過片段中的人物受到的負面後果 (negative consequence) 及投射攻擊者未來可能遇到的負面情況 (future projection)，讓組員反省明白行為帶來的後果。
目的	1. 讓組員反思欺凌行為帶來不同方面的結負面後果。 2. 反思除了獲得「著數」外，有沒有其他東西 (得著) 比「著數」更開心/更有滿足感。
程序	1. 播放奸人堅的結局，組員組員討論在片段中奸人堅的結局。 2. 「奸人堅」的時間輪：組員討論 60 歲的奸人堅，他的情況會變成怎樣： <ul style="list-style-type: none"> • 家庭方面 • 生活方面 • 朋友方面 • 感受方面 • 健康方面
物資	有關片段、電腦

活動	總結及家課講解 - 「我做了什麼？」
時間	15 分鐘
目的	1. 總結今節內容。 2. 培養組員完成家課的習慣。
程序	1. 總結工作員觀察的組員表現，讚賞組員今節正面表現。 2. 講解家課「我做了什麼？」。 <p style="margin-left: 40px;">目標：1. 評估組員的期望得到的「著數」及獲得的方法。 2. 營造經驗，讓組員體現感受正面經驗帶來的滿足感。 3. 讓組員反思除了「著數」外，正面行為也可以帶來滿足感。</p>
物資	「我做了什麼？」家課紙、禮品

工作員注意事項：

- 工作員可選擇其他片段，重點是片中的主角需有操控型攻擊者的特徵，他會有計畫地利用攻擊/欺凌行為去獲得益處。
- 為了對小組組員作出準確的評估，工作員需清晰分辨組員的行為、行為背後的目的 (goal) 及令攻擊行為持續的次級增強物 (secondary reinforcer)。
- 運用圖表及貼貼紙 (scaling question) 的形式，協助組員圖像化自己的想法，具體化自己選擇之間的差別。

第二節小組堂課 1

以下是「So」爆指數表的式樣，預備此表時，工作人員可利用大畫紙、白紙貼紙、星星貼紙等材料，方便預備此物資。

「So」爆指數表

例：陳大文 錢 ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ 實力 ☆ ☆ ☆ ☆ 智慧 ☆ ☆ ☆	姓名 「著數」1 「著數」2 「著數」3
姓名 「著數」1 「著數」2 「著數」3	姓名 「著數」1 「著數」2 「著數」3
姓名 「著數」1 「著數」2 「著數」3	姓名 「著數」1 「著數」2 「著數」3
姓名 「著數」1 「著數」2 「著數」3	姓名 「著數」1 「著數」2 「著數」3

第二節小組家課

「我做了什麼？」

可以用任何方法回答以下問題：

1. 過去一星期，我做了(行為) _____，令我得到 _____
_____ (什麼「著數」)? 因為 _____，所以
很高興！

2 過去一星期，我留意我做了(行為) _____，原來可以也
可以令我得到滿足感！

3. 過去一星期，我做了(行為) _____，我以前
很少去做，原來可以也可以令我得到滿足感！